

Arbeitsblatt: E.T.A. Hoffmann

Niveau: C1-C2

Lernziele: Informationen zu Leben und Werk von E.T.A. Hoffmann erhalten; das Motiv und die Sprache des "Unheimlichen" und "Irrationalen" erläutern; Vermutungen zu Hoffmanns "Der Sandmann" mithilfe von Bildern anstellen; Textauszüge lesen, wiedergeben und diskutieren; eine Mindmap zum Thema "Was macht mir Angst" erstellen und daraus eine Romanidee entwickeln; einen Romananfang schreiben und besprechen

Abkürzungen		
LK: Lehrkraft/Lehrer*in	AB: Arbeitsblatt	PA: Partnerarbeit
L: Lerner*in	PL: Plenum	GA: Gruppenarbeit
UE: Unterrichtseinheit	EA: Einzelarbeit	

Einführung

Eigentlich wollte E.T.A. Hoffmann Musiker werden. Aber aus Vernunft und Familientradition wird der vielbegabte Hoffmann Jurist. Die napoleonischen Kriege führten unter anderem dazu, dass Hoffmann mehrmals seinen Beamtenstatus und somit seine Anstellung verlor und sich an immer neuen Orten eine neue Existenz aufbauen musste. Es gab Jahre, die er in bitterster Armut verlebte. Erst ab 1814, als er das dritte mal nach Berlin zog, fand er Erfolg als Jurist und Schriftsteller. Ruhm erlangte Hoffmann mit seinen fantastischen Werken wie z.B. "Der Sandmann" oder "Der goldene Topf". Hoffmann war für die damalige Zeit ein sehr fortschrittlicher Dichter. Indem es ihm gelang, in seinen Werken die Grenze zwischen Traum und Realität aufzuheben, wurde er zum Wegbereiter der fantastischen und Horrorliteratur.

Hoffmann war eine schillernde Figur der Romantik. Zu seinem Freundeskreis und Bewunderern zählten u.a. Tieck, Chamisso, Eichendorff und Humboldt. Er verbrachte seine Tage zwischen Weinstube und Kammergericht, trank und feierte viel und hatte unzählige Affären. Aber besonders die letzten Jahre seines Lebens war Hoffmann sehr produktiv. Er starb mit nur 46 Jahren an einer hohen Querschnittslähmung.

Der Dichter, Zeichner, Musiker, Theaterdirektor und Jurist E.T.A. Hoffmann gehörte zu den beliebtesten Autoren seiner Zeit. Heute jedoch ist sein Einfluss auf Musik, Science-Fiction, Literatur und Kunst kaum mehr bekannt. Der 200. Todestag des Vielfachkünstlers im Jahr 2022 ist ein guter Anlass, sein Leben und Werk etwas näher zu beleuchten. Hoffmanns Themen, wie etwa künstliche Intelligenz, die Grenzen der Wirklichkeit oder die Persönlichkeitsentwicklung im Spannungsfeld gesellschaftlicher Zwänge, sind auch heute noch äußerst relevant.

1. Unheimlich

Um die L interaktiv an das Hauptmotiv in Hoffmanns Schaffen heranzuführen, gibt es eine Mentimeter-Abfrage: Mögliche Formulierungen sind: Was verbindet ihr mit dem Wort "unheimlich"? Oder: Was sind eure Assoziationen zu "unheimlich"? Mit dem Tool Mentimeter kann man schnell schöne Visualisierungen kollaborativ erstellen. Die L brauchen ihre Handys dafür. Sie geben auf [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) einen Code ein und können dann ihre Wörter abgeben. Die LK muss vorher dieses Format erstellen. Hier ist ein Video mit einer Anleitung zur Mentimeter Wortwolke (und anderen Aktivitäten, die man mit Mentimeter machen kann): Mentimeter Tutorial https://youtu.be/_I3iRkgETIM. Alternativ können die L auch eine Wortwolke kreieren: <https://www.wortwolke24.de/>. Oder ganz klassisch an der Tafel oder dem Smartboard.

Die anschließenden Fragen - Kennt ihr unheimliche Bücher und Filme? Was bedeuten die Begriffe "das Jenseits" und "das Diesseits"? Hat euch schon mal jemand erzählt, dass es in seinem oder ihrem Haus spukt? - werden im PL besprochen. Beispiele aus Sci-Fi und dem Horrorgenre gibt es viele.

2. Der "Gespenster-Hoffmann"

Die L lesen einen Text zu wichtigen Stationen aus Hoffmanns Leben. Dies kann in EA geschehen. Die LK hilft bei Wortschatzfragen. Der Text kann aber auch in die einzelnen Absätze zerschnitten und von den L in eine logische Reihenfolge gebracht und besprochen werden.

Zusätzlich kann die LK dieses Video über E.T.A. Hoffmann von *Planet Schule* zeigen: <https://www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?film=10868&reihe=1341>

Das Video ist bis 10. Januar 2024 verfügbar.

Im Anschluss beantworten die L in PA die Fragen zum Hoffmann Quiz.

3. E.T.A. Hoffmann Quiz

Der Lesetext zum Leben Hoffmanns und das Quiz eignen sich auch als Hausaufgabe. Alternativ kann die Aufgabe in EA bearbeitet werden und die L quizzeln sich anschließend gegenseitig.

a) In welcher Stadt wurde E.T.A. Hoffmann geboren und wo ist er gestorben?

am 24. Januar 1776 in Königsberg (heutiges Polen) geboren, am 25.6.1822 in Berlin gestorben

b) Wofür steht das "E.T.A." in Hoffmanns Namen?

für Ernst Theodor Amadeus

c) Sind E.T.A. die Abkürzungen seines Geburtsnamen?

Nein. Seine Geburtsnamen sind Ernst Theodor Wilhelm. Er hat den Namen "Wilhelm" für "Amadeus" ausgetauscht, weil er Mozart verehrte.

d) Was sind Hoffmanns Talente und Interessen?

Er war Dichter, Zeichner, Musiker, Komponist, Musikkritiker, Theaterdirektor und Jurist.

e) Was ist das Hauptmotiv in Hoffmanns Werken?

das Unheimliche, Fantastische, Irreale

f) Warum wurde Hoffmann 1802 strafversetzt?

Weil er sich über Leute der höheren Gesellschaft lustig gemacht hatte. Er hat Karikaturen von ihnen gezeichnet und verbreitet.

g) Als Musikkritiker schrieb Hoffmann auch über Beethoven. Wie reagierte Beethoven?

Er war geschmeichelt und bedankte sich mit einem persönlichen Brief.

h) Was war E.T.A. Hoffmanns Hauptberuf in Berlin?

Justizbeamter / Strafrichter / Jurist am Kammergericht.

i) Mit welcher Erzählung brachte sich Hoffmann in juristische Schwierigkeiten und wie?

"Meister Floh". Hoffmann spielte damit auf einen wahren Fall an, aus dem er ein Wort in seiner Erzählung nutzte und wurde deswegen angeklagt, internes Wissen weitergegeben zu haben.

j) Wurde er deswegen verurteilt?

Es kam nicht mehr zum Prozess, da Hoffmann vorher starb.

4. Der Zeichner und Karikaturist Hoffmann

Die L haben bereits gelesen, dass Hoffmann auch ein begnadeter Zeichner war. Sein bildkünstlerisches Werk umfasst Zeichnungen für verschiedene Gelegenheiten, Bühnen- und Festdekorationen, sowie Wandmalereien.

Eine schöne Aufwärmübung oder einfach mal so zwischendrin ist die Aktivität "Blindes Porträt", die man auch online spielen kann. Jede*r L braucht ein Blatt Papier zum Malen. Gemalt wird am besten mit einem dickeren Stift (Marker, Filzstift), das man die Zeichnung gut sehen kann. Die L arbeiten in Paaren. Sie malen ein Porträt ihres Gegenüber. Es gibt zwei Regeln: Nachdem sie begonnen haben, dürfen sie den Stift nicht absetzen. Alles muss in einem "Schwung" gemalt werden. Und: man darf nicht auf das Blatt schauen, sondern immer nur den /die Partner*in an. Die L haben eine Minute Zeit, das "blinde" Porträt zu malen. Natürlicherweise ist das Gelächter groß, wenn die L nach einer Minute auf ihr Blatt schauen. Zusätzlich kann die LK die Zeichnungen einsammeln und dann ein Porträt nach dem anderen zeigen. Die L raten, wer das wohl sein könnte.

Als Künstler*in muss man bekanntlich das Kunstwerk noch signieren. Aber anstatt einer Signatur, könnte man auch ein Selbstbildnis zeichnen, wie es E.T.A. Hoffmann oft benutzt hat.

Auf dem AB schauen die L sich die Zeichnungen von E.T.A. Hoffmann an und versuchen dann ein Selbstporträt. Die LK ermuntert und erinnert daran, dass es Spaß machen soll und die L sich nicht zu ernst nehmen sollten.

5. Der Sandmann

In Hoffmanns Novelle "Der Sandmann" wird das Schicksal des Studenten Nathanaels geschildert, der unter dem Einfluss traumatischer Kindheitserinnerungen verrückt wird und letztlich Selbstmord begeht. Ungeklärt bleibt, inwieweit er dabei Opfer einer Intrige wurde oder einzig seinen eigenen Wahnvorstellungen erlegen ist. Die L werden mithilfe von Bildern an das Thema herangeführt. Sie sehen sich Zeichnungen und eine Cover-Illustration zum "Sandmann" an und beschreiben, was sie sehen, wie es auf sie wirkt und stellen Vermutungen an, was vorher bzw. nachher in den Szenen passiert und worum es im "Sandmann" gehen könnte. Dazu werden 4 Gruppen gebildet, die jeweils eins der Bilder besprechen. Geeignet sind kurze Szenen, in denen die Situation nachgestellt (Standbilder) bzw. nachgespielt wird. Achtung! Für die Interpretation der unteren beiden Zeichnungen bitte Requisiten benutzen (d.h. für die Puppe, die von den beiden Männern an Armen und Beinen gezogen wird und für die Frau, die vom Turm geworfen werden soll). Die L sollen sich nicht in körperlich anstrengende oder gar gefährliche Situationen bringen.

Die Vermutungen über die Handlung dieses Schauerroman, werden schriftlich festgehalten. In Aufgabe 8 kommen die L darauf zurück.

Hier ist ein kurze Inhaltsangabe zum "Sandmann":

Zu Beginn der Erzählung steht ein Brief, den Nathanael an Lothar, seinen Ziehbruder, verfasst. Darin berichtet der Student, dass ihn seit Kurzem große Unruhe plage, ausgelöst durch den Besuch eines Wetterglashändlers. Der Grund dafür liege in einer Begebenheit aus seiner Kindheit. Gelegentlich sei er als Kind früh ins Bett geschickt worden mit der Begründung, der Sandmann sei schon auf dem Weg. Als er sich an einem dieser Abende in seines Vaters Zimmer versteckte, habe sich der »Sandmann« als der ihm verhasste Advokat Coppelius entpuppt. Zusammen mit Nathanaels Vater schien dieser alchemistische Experimente durchzuführen. Als Nathanael entdeckt wurde, habe der Anwalt ihn misshandelt und gedroht ihm die Augen zu verbrennen. Beim nächsten Besuch Coppelius' etwa ein Jahr später sei Nathanaels Vater ums Leben gekommen, allem Anschein nach durch eine chemische Explosion. Eben jenen Coppelius, so erzählt Nathanael, habe er nun in dem Wetterglashändler Coppola wiedererkannt.

Es folgt ein Brief von Clara an Nathanael. Sie lässt ihren Geliebten wissen, er habe wohl versehentlich den für ihren Bruder Lothar bestimmten Brief an sie adressiert. Sie habe ihn gelesen und sei letztlich zu dem Schluss gekommen, Nathanael müsse sich diese grässlichen Ereignisse aus seiner Kindheit teilweise eingebildet haben.

Nathanael schreibt an Lothar und erklärt, Coppola sei wohl doch nicht Coppelius. Sein eigener Physikprofessor Spalanzani habe ihm bestätigt, Coppola schon lange zu kennen. Des Weiteren kündigt Nathanael seinen Besuch bei der Familie an.

Von hier an werden die weiteren Ereignisse von einem Ich-Erzähler beschrieben, der sich als Freund Nathanaels bezeichnet. Es wird berichtet, wie Nathanael bei seinem Besuch zu Hause regelmäßig von dunklen Mächten spricht, die über den menschlichen Geist bestimmten. Als er eines Tages ein eigens verfasstes Gedicht vorträgt, welches beschreibt, wie die Liebe zwischen ihm und Clara von Coppelius zerstört wird, kommt es zum großen Streit. Letztlich jedoch versöhnt man sich und Nathanael scheint befreit von seinen Ängsten.

Zurück in seinem Wohnort bekommt er erneut Besuch von Coppola, dem er ein kleines Fernglas abkauft. Nathanael erhascht dadurch einen Blick auf Professor Spalanzanis Tochter Olimpia, deren Zimmer von seinem Fenster aus ersichtlich ist, und ist fasziniert von ihr. Bei einem Fest im Hause Spalanzani verliebt sich Nathanael dann Hals über Kopf in die schöne Tochter. Er beginnt, ihr regelmäßig Besuche abzustatten.

Eines Tages trifft er in Spalanzanis Zimmer auf den Professor und Coppola. Sie scheinen sich um die Figur Olimpias zu streiten. Nathanael muss erkennen, dass Olimpia nur eine leblose Puppe ist, der jetzt die Augen fehlen. Coppola, von dem Professor als Coppelius bezeichnet, verschwindet und Nathanael stürzt sich auf Spalanzani, den er beinahe erwürgt. Die Geschichte von dem Automaten, den Spalanzani mit Hilfe Coppolas erschaffen und als seine Tochter ausgegeben hat, verbreitet sich in der ganzen Stadt. Nathanael erwacht nach längerer Krankheit im Kreise seiner Familie, scheinbar von seiner Paranoia geheilt. Wieder glücklich vereint steigen Clara und Nathanael kurze Zeit später auf den städtischen Rathausturm. Als Clara zu Nathanael meint, ein grauer Busch schreite auf sie zu, greift er automatisch in seine Jackentasche nach dem Fernglas von Coppola. Er schaut hindurch und wird plötzlich in seine Wahnwelt zurückgeworfen. Er versucht Clara vom Turm zu stoßen; ihrem Bruder Lothar gelingt es sie zu retten. Vor dem Turm versammelt sich eine Menschenmenge, unter ihnen auch Coppelius, den das Schauspiel zu belustigen scheint. Nathanael springt vom Turm und stirbt. Clara wird ein paar Jahre später wiedergesehen, offenbar glücklich verheiratet.

Quelle: Der Sandmann • Zusammenfassung auf [Inhaltsangabe.de](https://www.inhaltsangabe.de)

<https://www.inhaltsangabe.de/hoffmann/der-sandmann/>

6a. Textauszug aus “Der Sandmann” I

Die Textauszüge sind sicherlich eine anspruchsvolle Aufgabe - sowohl sprachlich als auch inhaltlich. Die LK kann hier durch Fragen das Textverständnis sichern.

Die L lesen den ersten Auszug in EA. Sie markieren unbekannte Wörter und Strukturen. Diese werden im PL geklärt. Um das Gelesene zu verankern, lesen die L in PA den Text in Abschnitten ein zweites Mal. Die L lesen Abschnitte des Textes abwechselnd vor. Der/die Partner*in, der/die nicht liest, hört aufmerksam zu und gibt den jeweiligen Abschnitt anschließend in eigenen Worten wieder. Dann tauschen die Partner*innen die Rollen und

der nächste Abschnitt wird ebenso erschlossen. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis der gesamte Text besprochen wurde. Zur Ergebnissicherung wird der Auszug in eigenen Worten von einem Paar im PL präsentiert.

Die Fragen: Wo liegen die Grenzen zwischen Realem und Irrealem? Oder ist alles ein Traum? können in PA oder/und im PL erörtert werden. Zusätzlich können die L ihre eigenen Erfahrungen einbringen: Haben sie schon mal eine Situation erlebt, in der die Grenzen von Realität und Unwirklichkeit verschwimmen? Oder einen Traum gehabt, der sich extrem real anfühlte?

6b. Vokabular des Unheimlichen

Hier schauen sich die L die sprachliche Gestaltung näher an und finden Beispiele für das Unheimliche und Gruselige. Einige Beispiele sind:

zähnefletschend; lange schwarze Kittel; schwarze Höhlung (der Wandschrank); hässliches widerwärtiges Teufelsbilde; das Augenmotiv: Menschengesichter, aber ohne Augen, anstatt nur scheußliche, tiefe schwarze Höhlen, “Nun haben wir Augen - Augen - ein schön Paar Kinderaugen”; wildes Entsetzen; alles um mich her wurde schwarz und finster, ein jäher Krampf durchzuckte Nerv und Gebein - ich fühlte nichts mehr.

Und auch Wiederholungen wie: ***Augen her, Augen her!; kleine Bestie! - kleine Bestie!***

Typische Motive in Hoffmanns Werken sind: Augen, Spiegel, Puppe, Automat, Gespenst und Doppelgänger. Das Automaten-Motiv wird im zweiten Textauszug deutlicher. Falls die LK sich entscheidet, den Gesamttext “Der Sandmann” mit den L zu lesen, gibt es sehr viele Unterrichtsmaterialien und Interpretationen zur Novelle und den Motiven online, z.B. auf der Webseite der Berliner Staatsbibliothek:

<https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/unterrichten/lehrmaterialien/sandmann/>

Oder auf dem Fortbildungsserver des Landes Baden-Württemberg:

https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/bs/projekte/epik/sandmann/

Hier findet man eine Nacherzählung und Übungen zum “Sandmann”:

<https://www.frustfrei-lernen.de/deutsch/der-sandmann-interpretation-und-analyse.html>

Beim “Project Gutenberg” gibt es den Gesamttext:

<https://www.projekt-gutenberg.org/etahoff/sandmann/sandman1.html>

7. Textauszug aus “Der Sandmann” II

Die L lesen den zweiten Textauszug. Dabei kann genauso vorgegangen werden, wie für den ersten Auszug beschrieben. Auch hier könnten die L das Vokabular des Unheimlichen und Angsteinflößenden herausfiltern. Einige Beispiele sind:

wunderliches Getöse; teuflische Bestie; Durcheinander; wilder Zorn; tausend Scherben; fürchterlich gellendes Gelächter; toderbleichtes Wachsgesicht; keine Augen; schwarze Höhlen; leblose Puppe; blutige Augen; Wahnsinn; tierisches Gebrüll

Im Anschluss diskutieren die L in PA und/oder im PL die Fragen aus 7b: Hat Nathanael Wahnvorstellungen oder ist es Realität? Ist Olympia wirklich ein Roboter, ein Automat? Warum faszinieren uns menschliche Roboter? Dazu können Beispiele aus Wissenschaft, Literatur und Film erläutert werden. Z.B. Filme wie "Terminator" (1984), "Metropolis" (1927) und "Bladerunner" (1982 und 2017). Die L können auch Beispiele für soziale Roboter in der realen Welt recherchieren. Diese übernehmen anstrengende, gefährliche oder langweilige Aufgaben und helfen so ihren Kolleg*innen, z.B. in der Pflege von kranken und älteren Menschen. "Pepper" beispielsweise ist ein 1,20 Meter kleiner Pflegeroboter mit menschlichen Zügen: große schwarze Kulleraugen und ein glänzend weißer Körper. Er spricht mehrere Sprachen, kann sich Gesichter merken, Gefühle erkennen und darauf reagieren. Pflegeroboter können viele Aufgaben übernehmen und so den Menschen helfen, die in der Pflege arbeiten. Hier gibt es mehr zu Pepper:

<https://www.tagesschau.de/inland/pflege-roboter-101.html>

<https://www.facebook.com/watch/?v=2772273169706210>

Diese Übung eignet sich auch als schriftliche Aufgabe. Falls eine Online-Plattform (LMS) zur Verfügung steht, können dort die Texte gepostet und kommentiert werden.

Wichtig: Die LK macht klar deutlich, dass böswillige Kommentare oder Cybermobbing nicht toleriert werden.

8. Bild und Text

Die L ordnen die Textauszüge aus 6 und 7 den Bildern in Aufgabe 4 zu.



Text 6a



Text 7

Anschließend schauen sie sich nochmal ihre Vermutungen zum “Sandmann” an und besprechen diese mit Hinblick auf die neuen Informationen, d.h die Textauszüge. Je nachdem, ob die LK entscheidet, den Gesamttext im Unterricht zu behandeln oder nicht, kann sie den L die Inhaltsangabe (siehe Aufgabe 5) geben.

9. Gesamttext und Hörbuch

Die L können hier den “Sandmann” nachlesen oder hören. Der Audiotext ist sehr schön gesprochen.

Text: <https://www.projekt-gutenberg.org/etahoff/sandmann/sandman1.html>

Audio: <https://youtu.be/bl2WPuC8rHs>

10a. Schreibwerkstatt: Unheimliche Angst

Die L sammeln gemeinsam Ideen zum Thema Angst: in Form einer Mindmap und/oder von Bildern, Wörtern, Gedichten, Eindrücken. Zusätzliche Impulsfragen könnten sein:

Wie fühlt sich Angst an?

Wovor kann man Angst haben?

Ist Angst gut oder schlecht?

Was wäre, wenn es keine Angst gäbe?

Ist es besonders mutig oder real, keine Angst zu haben oder seine Angst zu überwinden?

Zusätzlich können die L das Thema in Standbildern erarbeiten, um es zu illustrieren und erlebbar zu machen. Diese Methode kann auch den Zugang zu Ideen, Personen und Situationen beim Schreiben des Romananfangs in 10b und 10c erleichtern.

Standbilder

Für den handlungs- und erfahrungsbezogenen Unterricht ist die Einbeziehung von Körpersprache als Ausdrucks- und Interpretationsmittel sehr wichtig. Die Methoden der szenischen Interpretation (Ingo Scheller 1998, 2004)¹ eignen sich hervorragend für alle Lernstufen, da es darum geht Ereignisse, Situationen und Haltungen körperlich und mimisch sichtbar zu machen. Die Ergebnisse werden später besser erinnert, da sie mit konkreten Situationen verknüpft werden, in denen die L aktiv geworden sind und einen Teil zum Ganzen beigetragen haben. Als Einstieg in die szenische Interpretation können Standbilder dienen. Standbilder sind bildliche Darstellungen, Momentaufnahmen, in denen Szenen und Handlungsverläufe festgehalten und Zustände, Haltungen und Beziehungen präsentiert und gedeutet werden.

Bei Standbildern werden Körperhaltungen, Gestik und Mimik ‘eingefroren’, um diese Momentaufnahme dann in einem zweiten Schritt zu interpretieren. Dazu kann der/die ‘Regisseur*in’ oder ein/eine Beobachter*in sich mit einer Figur im Standbild identifizieren, indem er/sie als ‘Hilfs-Ich’ fungiert und den Darsteller*innen die Hand auf die Schulter legt,

¹Scheller, Ingo (2004): *Szenische Interpretation*. Selze-Velber: Kallmeyer

Scheller, Ingo (1998): *Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis*. Berlin: Cornelsen

um dann Gefühle und Gedanken aus dessen Perspektive zu erläutern. Oder der/die Darsteller*in selbst spricht ihre/seine Gefühle und Gedanken in der Rolle aus. Schewe (2000: 88)² kommentiert die Arbeit mit Standbildern wie folgt:

“Beim Planen, Proben und Präsentieren von Standbildern werden vielfältige sprachliche Lernprozesse in Gang gesetzt: Die KT sprechen sich ab, machen Vorschläge, kritisieren, nehmen Stellung zur Wirkung eines Standbildes und interpretieren Standbilddetails; sie sprechen aus, was die Figuren im Standbild in dem gezeigten Moment denken oder sagen, oder nutzen das Standbild als Impuls, um einen Dialog, eine Geschichte, ein Szenario zu schreiben.”

Die Arbeit mit Standbildern ist schnell zu erlernen und das Bauen von Standbildern ist leicht, erfordert aber etwas Disziplin und Präzision. Zuerst erläutert die LK, wie ein Standbild gebaut wird. Am besten funktioniert das, indem sie die Technik des Standbild-Bauens einmal langsam demonstriert und genau kommentiert, was sie gerade macht. Eine wichtige Regel nach Scheller ist, dass beim Bauen nicht gesprochen wird. Aber die LK kann selbst entscheiden, ob auch verbale Anweisungen ok sind oder nicht.

Durch die Standbilder sollen Gedanken und Gefühle zum Thema Angst öffentlich gemacht werden. Die Spielenden sagen aus ihren Haltungen heraus, was sie in der Rolle als z.B ängstliche Person im Flugzeug, unter vielen Leuten etc. fühlen und denken, wo sie es im Körper spüren usw. So können Rollengespräche entstehen, die spontan aus der Rolle heraus improvisiert werden. Die LK oder ein/eine L fungiert dazu als Interviewperson und stellt Leitfragen:

“Wo bist du gerade?”
“Was machst du dort?”
“Was hast du vor diesem Moment gemacht?”
“Fühlst du dich jetzt in diesem Moment nicht wohl?”
“Was machst du gleich noch?”
etc.

Die Standbilder können im PL nacheinander gebaut werden. Es ist aber auch interessant zu sehen, wie verschiedene Gruppen das jeweils gleiche Thema (Angst) empfinden und interpretieren. Eine weitere Möglichkeit ist: das Standbild wird zum Leben erweckt und die Figuren setzen die unterbrochene Handlung fort (“Was hast du vor diesem Moment gemacht?”).

Achtung: Die LK muss sehr sensibilisiert für die Energie und Atmosphäre im Raum sein. Angst ist ein sehr starkes Gefühl; darüber zu sprechen und es darzustellen braucht Mut.

²Schewe, Manfred L. (2000): DAF-Stunden dramapädagogisch gestalten – Wie mache ich das? In: Schlemminger, Gerald; Brysch, Thomas; Schewe, Manfred (Hrsg): Pädagogische Konzepte für einen ganzheitlichen DaF-Unterricht. Berlin: Cornelsen, 72-105.

Die L können ihre eigenen Ängste aufschreiben und sichtbar machen, sie müssen es aber nicht.

10b. Eine Romanidee

Die L arbeiten in Gruppen zusammen. Mithilfe der Mindmaps, Standbilder und Eindrücke aus der vorherigen Übung überlegen sie sich den Beginn eines Romans.

Diese Aufgabe kann man auch online bearbeiten mit kollaborativen Schreibtools wie Etherpad, Google Docs, aktuellen Microsoft Office-Anwendungen und auch Apple Office-Anwendungen haben mittlerweile eine Kollaborationsfunktion. Mehr Informationen zum kollaborativem Schreiben und diesen Tools findet man hier:

https://unterrichten.digital/2020/06/25/kollaboratives-schreiben-unterricht/#Kollaboratives_Schreiben_mit_Google_Docs

10c. Mein Roman

Nachdem die Gruppen ihren Romananfang geschrieben haben, tauschen sie ihn mit einer anderen Gruppe aus. Die Gruppen geben sich gegenseitig konstruktives Feedback.

E.T.A. Hoffmanns Novelle "Der Sandmann" hat ca. 40 Seiten. Schaffen es auch Ihre L, einen "Roman" mit ca. 35-40 Seiten zu schreiben? Oft gibt es auch Zeichengenie in jeder Klasse - vielleicht kann der Mini-Roman sogar illustriert werden? Ideen für Buchcovers gibt es auf Canva.

Viel Spaß!

Weitere Links

Das E.T.A. Hoffmann Portal der Staatsbibliothek Berlin

<https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/>

Die E.T.A. Hoffmann Gesellschaft

<https://etahg.de/>

"Der Sandmann" (E.T.A. Hoffmann) in 150 Sekunden | STARK erklärt

<https://youtu.be/-NygAljpazE>